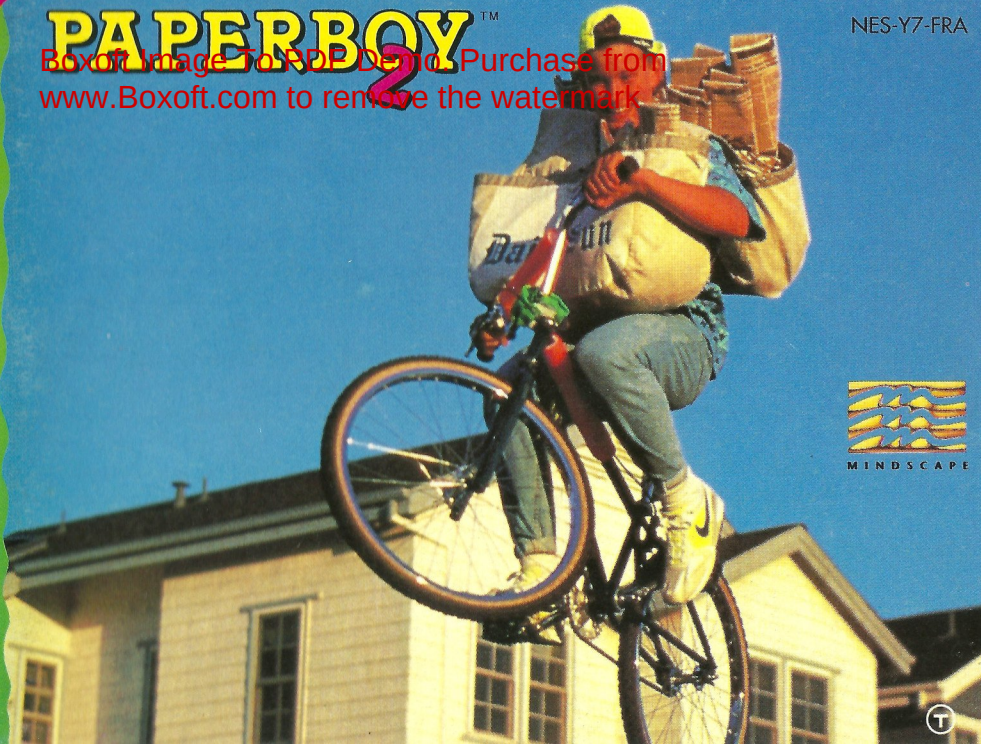
PAPERBOY 2™

NES-Y7-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY
NINTENDO® FOR
PLAY ON THE

Copyright 1991 Tengen Inc.
Paperboy 2 is a trademark of Tengen Inc. All rights reserved. Licensed to Mindscape Int.

Warning: Do not use with front or rear projection TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Advisory

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights or patterns that are commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. We suggest you consult your physician if you have an epileptic condition or if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and/or convulsions.

Table of Contents

Game Controls 1

Starting the Game 2

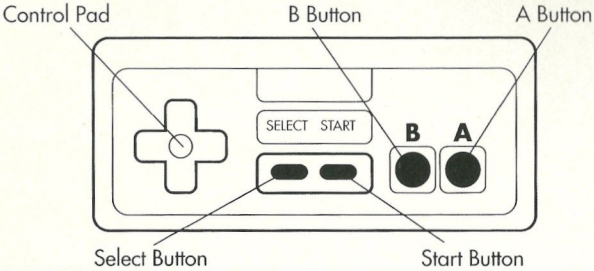
Playing the Game 3

Levels 4

Scoring 5

The Daily Report 6

Game Controls



Control Pad: Moves the *Paperboy* or *Papergirl* as shown:

Speed up the bike

Move the bike left Move the bike right

Slow down the bike

START Start the game, pause, and continue

A Throw papers right

B Throw papers left

Starting the Game

To start the game:

1. Put *Paperboy 2* in the Nintendo Entertainment System.
2. Turn on the Nintendo Entertainment System.
3. At the title screen, press **Start**.
4. Press ⬇ ⬆ to select the following options:

   Route Press ➡ ⬅ to enter the assigned Route number.

   Paperboy The action figure is a boy.

   Papergirl The action figure is a girl.

   Note: For two players, the software automatically lets each player select one of the above options.
5. Press **Start** to begin the game.

Two Player Options

In the two player option, Player 1 takes the first turn until he (or she) gets to the bonus round or loses all his (or her) lives, then Player 2 tries. The first player to reach the bonus round obstacle course waits there for the other player. When the other player arrives, both players appear on the screen and complete the bonus round together. Note that both players always play in the same day of the week.

Playing the Game

It's early morning and the birds are singing. That familiar "TWAP" means one thing - look out the *Paperboy* is back! *Paperboy 2* is a daredevil stunt rider with a new look - boy or girl! The neighbourhood has changed too! There are mansions, haunted houses, and kids' club houses. There are also more obstacles, such as gargoyles, ghosts, and sewer monsters. Luckily, *Paperboy 2* has improved steering ability and can deliver to both sides of the street. Nonetheless, *Paperboy 2* still needs help to survive the hazards of the suburban jungle!

When the game begins, a screen shows all the houses with subscribers' houses in *white*. Score, lives remaining, and papers appear in the upper left corner of the screen. Score points by getting *Paperboy 2* to deliver papers to subscribers' houses - those with paper boxes in front. Make sure they get their papers or they'll drop their subscriptions! Get points when *Paperboy 2* does good deeds, such as stopping burglars or runaway baby strollers. Collect bonus points in many ways, including breaking non-subscribers' windows and watering the sunbather.

At the end of each day, beware! The boss reviews *Paperboy 2's* performance. If *Paperboy 2* did well, he (or she) gets to wake up bright and early the next morning and gets to do the rounds again. If she (or he) didn't make the grade, it may be time to look for a new job!

Levels

The game has three "weeks" of seven days each (Monday through Sunday). Each week has 20 houses: 10 subscribers and 10 non-subscribers. If *Paperboy 2* misses a subscriber's house, then that house becomes a non subscriber. If *Paperboy 2* delivers to all of the subscribers, he (or she) can regain a former subscriber. This is called a *Perfect Delivery*. A perfect delivery earns subscribers up to a maximum of 10. After that, a perfect delivery earns a free life. After successfully completing a week, *Paperboy* earns a promotion to a new route.

In addition, there is a bonus round *training course* at the end of each day. The training course grows longer each week. If *Paperboy 2* crashes in the bonus round, he (or she) doesn't lose a life.

Scoring

The score indicator appears in the upper left hand corner for Player 1 and in the upper right hand corner for Player 2. Line 1 shows the number of papers and lives remaining. Line 2 shows the game score. Line 3 is the breakage bonus that is added to the score while time remains in the bonus round. Score points by hitting objects with newspapers.

Note: The bonus score is decreased in the bonus round as time is used up to complete the course.

Breakage Bonus

Players score breakage bonus points as shown by hitting objects such as non-subscribers' windows with newspapers. The breakage bonus is added to the score during the training course.

The Daily Report

After the training course, *The Daily Report* screen appears. If *Paperboy* misses any subscribers' houses (or broke their windows!), those houses change colour, meaning they cancelled their subscriptions, the next time through. If *Paperboy* made all deliveries, she (or he) keeps existing subscribers and gains additional subscribers (to a maximum of 10). When *Paperboy* gets through an entire week of daring deliveries, she (or he) makes the headlines of *The Daily Sun* and earns a promotion! Along with the promotion, the next Route number appears. Enter this route number on the *Options* screen, an *Paperboy* begins the next game on that route.

Sommaire

Les commandes 9

Préparatifs.....10

L'action 11

Les niveaux.....12

Le score.....13

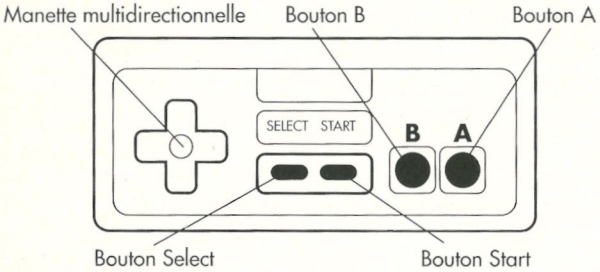
Le rapport journalier 14

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène á l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utillisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due á defaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Les commandes



Manette multidirectionnelle : Elle permet de contrôler les déplacements du distributeur de journaux (garçon ou fille) sur son vélo :

Accélération

Déplacement vers la gauche Déplacement vers la droite

Ralentissement

START Pour commencer la partie, faire une pause ou reprendre la partie.

A Pour lancer les journaux à droite.

B Pour lancer les journaux à gauche.

Préparatifs

Pour commencer la partie :

1. Glissez la cartouche de jeu *Paperboy 2* dans la console NES.
2. Allumez la console.
3. Lorsque l'écran Titre apparaît, appuyez sur le Bouton Start.
4. Appuyez sur ⬇ ⬆ pour sélectionner l'une des options suivantes :

Route	Appuyez sur ⬅ ➡ pour indiquer le numéro de l'itinéraire choisi.
Paperboy	Le distributeur de journaux représenté à l'écran est un garçon.
Papergirl	Le distributeur de journaux représenté à l'écran est une fille.
Remarque :	lorsque vous jouez à deux, chaque joueur sélectionne ses propres options.

5. Appuyez sur le Bouton **Start** pour commencer la partie.

Pour jouer à deux

Lorsque vous jouez à deux, le Joueur 1 joue d'abord jusqu'à ce qu'il (ou elle) obtienne la manche de bonus ou perde toutes ses vies ; c'est ensuite au Joueur 2 de prendre la relève. Le premier joueur qui atteint la course d'obstacle de la manche de bonus attend l'autre joueur à cet endroit. A l'arrivée de l'autre joueur, les deux joueurs apparaissent sur l'écran et accomplissent ensemble la manche de bonus. Notez que l'action des deux joueurs se situe toujours le même jour de la semaine.

L'action

L'aurore commence à poindre à l'horizon et les oiseaux chantent. "TWAP" ! Ce cri familier signifie que *Paperboy* est de retour. *Paperboy 2* est un cycliste virtuose et casse-cou au "look" totalement nouveau, qui peut être, suivant votre désir, garçon ou fille ! Les quartiers visités ont également changé ! Il y a des manoirs, des maisons hantées, et des clubs branchés. Il y a aussi davantage d'obstacles : gargouilles, fantômes et monstres des égouts. Par bonheur, *Paperboy 2* a grandement amélioré sa maîtrise du vélo ! Il peut maintenant distribuer les journaux des deux côtés de la rue. Malgré cela, il a encore fort à faire pour surmonter tous les dangers de la jungle suburbaine !

Au début de la partie, toutes les maisons apparaissent à l'écran ; celles des abonnés sont blanches. Le score, les vies restantes et les journaux se trouvent dans la partie supérieure gauche de l'écran. Gagnez des points en vous assurant que *Paperboy 2* distribue les journaux aux abonnés (les maisons avec des boîtes aux lettres). Faites très attention car s'ils ne reçoivent pas leurs journaux, les abonnés résilient leurs abonnements ! Obtenez d'autres points en faisant faire de bonnes actions à *Paperboy 2*, comme arrêter des cambrioleurs ou intercepter les poussettes en danger... Il existe différentes manières pour obtenir des points de bonus. N'hésitez surtout pas à briser les vitres des fenêtres des non-abonnés et à arroser les amateurs de bains de soleil !

A la fin de la journée, attention à l'heure de vérité: votre patron passe en revue les performances de *Paperboy 2* ! Si elles sont satisfaisantes, *Paperboy 2* devra se réveiller le lendemain, en forme malgré l'heure matinale, pour recommencer la tournée ! Sinon, il vaudra mieux commencer à lire les petites annonces pour trouver un nouvel emploi...

Les niveaux

Le jeu comporte 3 "semaines" de sept jours chacune (du lundi au dimanche). Chacune d'elles se compose de 20 maisons : 10 sont habitées par des abonnés, 10 par des non-abonnés. Si *Paperboy 2* ne réussit pas à lancer le journal dans la boîte aux lettres d'une maison d'abonné, vous perdez un client. Si *Paperboy 2* distribue leur dû à tous les souscripteurs, il ou elle peut regagner un abonné précédemment perdu. Ne pas rater une seule maison d'abonnés s'appelle un *Parcours sans faute* (Perfect delivery). Un parcours sans faute vous fait obtenir des réabonnements (avec un maximum de 10). Lorsque le maximum est atteint, un parcours sans faute vous fait gagner une vie. Après avoir terminé une semaine avec succès, *Paperboy 2* décroche une promotion et obtient un nouvel itinéraire.

Par ailleurs, il existe un cours de formation (manche de bonus) à la fin de chaque journée. Ce cours évolue au cours des semaines et devient de plus en plus long. Si *Paperboy 2* s'effondre au cours de la manche de bonus, il (ou elle) ne perd pas de vie.

Le score

L'indicateur de score s'affiche dans la partie supérieure gauche pour le joueur 1 et dans la partie supérieure droite pour le joueur 2. La première ligne indique le nombre restant de journaux et de vies ; la deuxième, le score de la partie et la troisième les points de "bonus de casse" qui sont ajoutés au score lorsqu'il reste du temps dans la manche de bonus. Gagnez des points en touchant des objets avec les journaux.

Remarque : dans la manche de bonus, les points de bonus diminuent lorsque le temps imparti pour terminer la course est dépassé.

Bonus de casse

Les joueurs gagnent des points de bonus en lançant des journaux sur des objets tels que les fenêtres des non-abonnés. Le bonus de casse est ajouté au score durant le cours de formation.

Le rapport journalier (daily report)

Après le cours de formation, l'écran *Daily Report* apparaît. Si *Paperboy* a raté certaines maisons d'abonnés (ou cassé leurs fenêtres) ces maisons changent de couleur, ce qui veut dire que les abonnements sont résiliés pour la prochaine tournée. Si, par contre, Paperboy a servi correctement tous les abonnés, il (ou elle) les conserve et en gagne d'autres (avec un maximum de 10). Lorsque *Paperboy 2* réussit toutes ses tournées durant une semaine complète, il (ou elle) fait les gros titres du journal *The Daily Sun* et obtient une promotion ! Parallèlement à cette promotion, le numéro de l'itinéraire suivant s'affiche. Indiquez ce numéro sur l'écran *Options* pour que *Paperboy* puisse commencer la partie suivante sur ce nouvel itinéraire.

0292

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16 (1) 34.48.98.18

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT 1291b

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Inhoud

Besturingsknoppen voor het spel 19

Hoe je het spel start.....20

Hoe je het spel speelt 21

Levels.....22

Scoren 23

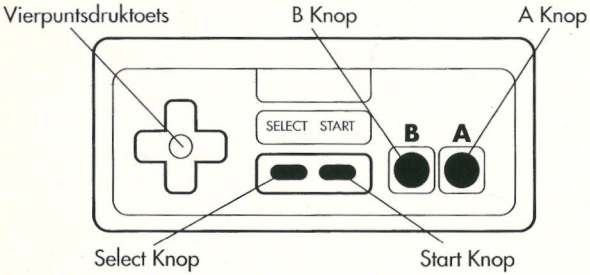
Het dagelijkse verslag 24

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Deregelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pause te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Besturingsknoppen voor het spel



Met de vierpuntsdruktoets verplaats je de krantenjongen of het krantenmeisje als volgt:

Sneller fietsen

Stuur de fiets naar links Stuur de fiets naar rechts

Langzamer fietsen

START Start het spel, pauzeer en speel weer verder.

A Gooi kranten naar rechts.

B Gooi kranten naar links.

Hoe je het spel start

Om het spel te starten:

1. Doe de cassette met Paperboy 2 in het Nintendo Entertainment System.
2. Zet je het Nintendo Entertainment System aan.
3. Als het titelscherm verschijnt, druk je op de Startknop.
4. Druk op ⬇ ⬆ om de volgende keuzes te maken:

Route Druk op ⬅ ➡ om het toegewezen routenummer in te voeren.

Paperboy De actiefiguur is een jongen.

Papergirl De actiefiguur is een meisje.

N.B: Bij twee spelers laat het programma elke speler automatisch één van de hierboven genoemde mogelijkheden kiezen.

5. Druk op de Startknop om met het spel te beginnen.

Mogelijkheid voor twee spelers

Bij het spel voor twee spelers, is speler 1 het eerst aan de beurt, totdat hij (of zij) de bonusronde bereikt of al zijn (of haar) levens kwijtraakt, want dan is speler 2 aan de beurt. De eerste speler die de hindernisbaan van de bonusronde bereikt, moet daar op de andere speler wachten. Zodra de andere speler daar aankomt, verschijnen beide spelers op het scherm en maken zij samen de bonusronde af. Zoals je ziet, spelen beide spelers altijd op dezelfde dag van de week.

Hoe je het spel speelt

Het is vroeg in de ochtend en de vogels zingen. Dat bekende "TOEOET!" kan maar één ding betekenen-pas op, want de krantenjongen (Paperboy) is terug! *Paperboy 2* is een waaghals van een stuntrijder die er ook heel anders uitziet-hij is een jongen of zij is een meisje! Ook de buurt is veranderd! Er staan villa's, spookhuizen en huisjes van kinderclubs. Ook kom je er meer hindernissen tegen, zoals kleine draken, spoken en rioolmonsters. Gelukkig kan *Paperboy 2* veel beter sturen en zijn kranten aan beide kanten van de straat bezorgen. Maar niettemin heeft *Paperboy 2* hulp nodig om de gevaren van de buitenwijken-jungle te overleven!

Bij het begin van het spel zie je een scherm met daarop alle huizen en die van abonnees in het wit. De stand, resterende levens en kranten verschijnen links bovenin het scherm. Score punten door *Paperboy 2* zijn of haar kranten bij de huizen van abonnees te laten bezorgen-de huizen met de kranteboxen ervoor. Overtuig je ervan dat de abonnees hun kranten ook ontvangen, anders zeggen zij hun abonnement op! Verdien punten door *Paperboy 2* goede daden te laten verrichten, zoals het tegenhouden van inbrekers en kleine wandelaars die ontsnapt zijn. Verdien op tal van manieren bonuspunten, bijvoorbeeld door ruiten van niet-abonnees te breken en door de zonnebader nat te spuiten.

Maar pas op! Aan het einde van iedere dag controleert de baas de prestaties van onze *Paperboy 2*. Als hij of zij het goed gedaan heeft, kan hij of zij de volgende morgen vroeg weer welgemoed opstaan om zijn of haar ronde te gaan maken. Maar als hij of zij het niet goed heeft gedaan, wordt het misschien de hoogste tijd om naar een nieuw baantje uit te kijken!

Levels

Het spel omvat drie "weken" van zeven dagen elk (maandag t/m zondag). Elke week moet er langs 20 huizen worden gereden: tien van abonnees en tien van niet-abonnees. Als *Paperboy 2* een huis van een abonnee overslaat, zegt die abonnee zijn abonnement op. Als *Paperboy 2* zijn of haar kranten bij alle abonnees bezorgt, kan hij (of zij) nog een voormalige abonnee aanwerven. Dit wordt Perfecte Bezorging (Perfect Delivery) genoemd. Zo'n perfecte bezorging kan maximaal 10 nieuwe abonnees opleveren. Daarna is een perfecte bezorging goed voor een gratis leven. Nadat een week met succes is afgerond, verdient *Paperboy 2* een promotie naar een andere route.

Bovendien is er een bonus-trainingsronde aan het einde van iedere dag. Die trainingsronde wordt elke week langer. Als *Paperboy 2* in een bonusronde uitvalt, verliest hij (of zij) geen leven

Scoren

De scoreaanwijzer voor speler 1 staat links bovenin het scherm, die voor speler 2 rechts bovenin. Op regel 1 staat het aantal resterende kranten en levens. Op regel 2 vind je de spelscore. Op regel 3 staat de breukbonus die aan je score wordt toegevoegd als je tijd overhoudt in de bonusronde. Verdien punten door met je kranten allerlei objecten te raken.

N.B: In de bonusronde wordt de bonusscore verlaagd naarmate je meer tijd nodig hebt om die ronde af te maken.

Breukbonus

Je scoort het weergegeven aantal breukbonuspunten naarmate je met je kranten meer objecten raakt, zoals ramen van niet-abonnees. Tijdens de trainingsronde wordt de breukbonus bij je score opgeteld.

Het dagelijkse verslag

Na de trainingsronde verschijnt het *Daily Report* (dagelijkse verslag) scherm. Als Paperboy één of meer huizen van abonnees heeft gemist (of hun ruiten heeft ingegooid), veranderen die huizen van kleur, wat betekent dat zij de hele volgende keer hun abonnement hebben opgezegd. Als Paperboy alle kranten heeft bezorgd, behoudt zij (of hij) de bestaande abonnees en krijgt zij (of hij) er nog nieuwe abonnees bij (maximaal 10). Als Paperboy een hele week vol gevaarlijke bezorgingen heelhuids weet door te komen, haalt hij (of zij) de koppen van *"The Daily Sun"* en verdient zij (of hij) een promotie! Tegelijk met die promotie verschijnt het volgende routenummer op het scherm. Voer dit routenummer in op het *"Options"*scherm. Daarna kan Paperboy met het volgende spel op die route beginnen.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

K Y 20717

Distributed by Bandai
Distribué par Bandai

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON